



Ficha técnica de materias optativas

Nombre del curso: Humanidades Digitales	 Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales
Docente: Dr. Ignacio Moreno Nava	
Día y horario: Viernes de 10:00 a 16:00 hrs – Aulas de cómputo	
Cupo máximo: 10	
Criterios de inscripción (si aplica): Habilidad de lectura de textos en inglés es requerida. Se aplicará entrevista previa. Laptop recomendada, más no restrictiva.	
Conceptos básicos: Humanidades digitales, Gestión Cultural, Transdisciplina	
Justificación: Desde el Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales, este curso abordará cómo gestionar los muchos aspectos de la investigación y la integración digital en humanidades digitales, además de analizar cómo utilizar herramientas orientándolas a temáticas de estudio de tu interés. El Laboratorio de Gestión Cultural y Humanidades Digitales realiza investigación integrativa de herramientas y procesos informático - digitales en el ámbito del patrimonio cultural, la gestión cultural y las industrias culturales - creativas con un enfoque multi, inter y transdisciplinar de minimal computing, utilización de software libre y open source. La gestión cultural, entendida como ingeniería de lo cultural y como un campo interdisciplinar, articula conceptos, metodologías y elementos técnicos para el análisis e intervención de la cultura, a partir del diseño, implementación y evaluación de estrategias de acción cultural (Mariscal, 2019).	



Ficha técnica de materias optativas

Las Humanidades Digitales son un campo de estudio, investigación e invención en la intersección de las humanidades, la informática y la gestión de la información. Su naturaleza es metodológica y su alcance multi, inter y transdisciplinario, integrando la investigación, análisis, síntesis y presentación de información en forma electrónica.

Objetivo general:

Mostrar al estudiante un panorama general del campo de las Humanidades Digitales para introducir a los estudiantes a los temas y líneas de investigación centrales en las Humanidades Digitales, ofreciendo la adquisición de una experticia en métodos y herramientas computacionales y abriendo nuevas perspectivas relacionadas con lo cuantitativo y lo algorítmico en la investigación académica y educación.

Objetivos específicos:

- Sentar las bases teóricas de introducción a las Humanidades Digitales.
- Aprender cómo funcionan las herramientas digitales comunes y ejemplos de proyectos que las utilizan.
- Cómo usar herramientas avanzadas para su integración en proyectos de Gestión Cultural.

Método de trabajo:

Este curso pretende servir como introducción a las Humanidades Digitales, poniendo énfasis en un inicio en el abordaje de artículos y lecturas para construir una base sólida de acercamiento teórico.

Una vez realizado este abordaje se inicia la fase del curso donde se trabaja con herramientas de las Humanidades Digitales, las cuales se aplicarán en estudios de caso específicos.

Se alienta el desarrollo de propuestas y proyectos desde la óptica de la Gestión Cultural 2.0 y 3.0, utilizando las herramientas informáticas revisadas durante el curso para su implementación en estos planteamientos. Se desarrollarán actividades y prácticas con herramientas, modelos y metodologías

Las lecturas y contenidos de la primera unidad serán proporcionadas por el facilitador del curso.

Se contará con acceso continuo a bases de datos especializadas como: Annual Reviews, Cambridge Core (Cambridge University Press), Cengage Learning, Chicago Journals & ARTFL Project, Cochrane Library, EBSCO Information Services, Elsevier, HAPI, JSTOR, Oxford Academic, ProQuest Dissertations & Theses Global, SAGE Journals, Springer Link, Taylor & Francis Online, Web Of Science, Wiley Online



Ficha técnica de materias optativas

Library.

En la segunda unidad se realizará un seminario interno para exponer herramientas existentes y se destinará tiempo en las sesiones para la localización de potenciales herramientas.

La mayoría de las herramientas utilizadas se encuentran online. Algunas otras requieren instalación local en equipo de cómputo.

El curso se encontrará en las aulas virtuales de la UCEMICH y ahí se realizarán las entregas de actividades de evaluación.

Criterios de evaluación:

60% trabajo en clase.

30% actividades y tareas.

10% asistencia.

Temario:

UNIDAD	TIEMPO (Semanas)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
UNIDAD I. Introducción a las Humanidades Digitales	4 semanas	Fundamentos teóricos y evolución de las Humanidades Digitales. Abordaje del término "humanidades digitales" y cómo se entiende en las disciplinas de humanidades. Humanidades Digitales y Gestión Cultural 2.0 y 3.0 Identificación	Lectura de artículos de investigación. Lectura de libros especializados en la temática. Videoconferencia s especializadas sobre la temática. Selección de tema a desarrollar.	Reportes de lectura.



Ficha técnica de materias optativas

		de diferentes formatos de datos y cómo encajan en un flujo de trabajo de investigación y gestión cultural 2.0 y 3.0.		
UNIDAD II. Conocimiento o y aplicación de herramientas de las Humanidades Digitales.	6 semanas	<p>Herramientas de análisis de datos que se pueden aplicar al texto, espacio, redes, imágenes y análisis estadístico.</p> <p>Conocimiento de las plataformas digitales existentes en función de las características que se pueden utilizar para el análisis de datos en diferentes campos, como literatura, historia, arte y música.</p> <p>Practicar diferentes formas de descargar o crear datos.</p>	<p>Exploración y experimentación de herramientas de humanidades digitales.</p> <p>Actividades personalizadas acordes a la temática elegida para desarrollar habilidades en investigación digital y técnicas de visualización a través de materias y campos dentro de las humanidades.</p>	<p>Prácticas utilizando herramientas de las humanidades digitales.</p> <p>Aportaciones al repositorio de herramientas de humanidades digitales.</p>



Ficha técnica de materias optativas

Bibliografía:

- Aguayo, M. A. C. (2018). Gestión cultural en el ciberespacio: tecnologías de la información. *Praxis de la gestión cultural*, 137.
- Barenboim, L. (2014). Gestión cultural 3.0. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (50), 91-101.
- Cabrera Méndez, M. (2013). Gestión cultural 2.0.
- Canet, J. L. (2014). *Reflexiones sobre las humanidades digitales*.
- de la Cruz, R. R. (2018). LA GESTIÓN CULTURAL EN LA ERA DIGITAL EN EL CONTEXTO MEXICANO. *Vitam. Revista de Investigación en Humanidades*, (2), 7-29.
- Dubucs, J. (2014). Digital Humanities: Foundations. In Dávidházi P. (Ed.), *New Publication Cultures in the Humanities: Exploring the Paradigm Shift* (pp. 21-36). Amsterdam: Amsterdam University Press. Retrieved January 20, 2020, from www.jstor.org/stable/j.ctt12877w9.4
- Fossatti, M. (2013). Tendencias 3.0 relevantes para la gestión cultural. *Ártica. Centro cultural online. Recuperado de http://www.articaonline.com/2013/03/tendencias-3-0-relevantespara-la-gestion-cultural*
- González-Blanco García, E. (2016). Un nuevo camino hacia las Humanidades Digitales: el Laboratorio de Innovación en Humanidades Digitales de la UNED (LINHD). *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 25, 79-93.
- Johanson, C., Sullivan, E., Reiff, J., Favro, D., Presner, T., & Wendrich, W. (2012). Teaching Digital Humanities through Digital Cultural Mapping. In Hirsch B. (Ed.), *Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics* (pp. 121-150). Cambridge, UK: Open Book. Retrieved January 20, 2020, from www.jstor.org/stable/j.ctt5vjtt3.10
- Manovich, L. (2017). Cultural Analytics, Social Computing and Digital Humanities. In Schäfer M. & Van Es K. (Eds.), *The Datafied Society: Studying Culture through Data* (pp. 55-68). Amsterdam: Amsterdam University Press. Retrieved January 20, 2020, from www.jstor.org/stable/j.ctt1v2xsqn.8
- Martínez-Gamboa, R. (2016). BIG DATA EN HUMANIDADES DIGITALES: DE LA ESCRITURA DIGITAL A LA "LECTURA DISTANTE". *Revista Chilena De Literatura*, (94), 39-58. Retrieved January 20, 2020, from www.jstor.org/stable/90000052



Ficha técnica de materias optativas

- Moreno, J. (2012). *Contextos y prácticas en las humanidades digitales*. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ddu&AN=6DD362A95C9432D5&lang=es&site=ehost-live>
- Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad: manifiesto*. Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, AC.
- Nicolescu, B. (2013). La necesidad de la transdisciplinariedad en la educación superior. *Trans-pasando fronteras*, (3), 23-30.
- Rice, J. (2013). Occupying the Digital Humanities. *College English*, 75(4), 360-378. Retrieved January 20, 2020, from www.jstor.org/stable/24238179
- Rodríguez-Yunta, L. (2013). Humanidades digitales, ¿Una mera etiqueta o un campo por el que deben apostar las ciencias de la documentación? *Anuario ThinkEPI*, 7, 37-43.
- Rodríguez Ortega, N. (2014). *Humanidades Digitales y Pensamiento Crítico*.
- Rojas Castro, A. (2013). *Las Humanidades Digitales: principios, valores y prácticas*.
- Romero-Frías, E., & Sánchez González, M. (2014). *Ciencias Sociales y Humanidades Digitales. Técnicas, herramientas y experiencias de e-Research e investigación en colaboración*.
- Romero-Frías, E., & Del-Barrio-García, S. (2014). UNA VISIÓN DE LAS HUMANIDADES DIGITALES A TRAVÉS DE SUS CENTROS. *El profesional de la información*, 23(5).
- Russell, I. G. (2011). ¿Qué son las humanidades digitales? *Revista digital universitaria*, 12(7).
- Sarquís, D. J., & Torio, J. B. (2009). La teoría del conocimiento transdisciplinar a partir del Manifiesto de Basarab Nicolescu. *Fundamentos en Humanidades*, (19), 43-55.
- Scheinfeldt, T. (2013). Theory, Method, and Digital Humanities. In Scheinfeldt T. & Cohen D. (Eds.), *Hacking the Academy: New Approaches to Scholarship and Teaching from Digital Humanities* (pp. 55-60). Ann Arbor: University of Michigan Press. Retrieved January 20, 2020, from www.jstor.org/stable/j.ctv65swj3.15
- Spence, P. (2014). *Centros y fronteras: el panorama internacional de las humanidades digitales*.



Ficha técnica de materias optativas

Svensson, P. (2016). Introducing the Digital Humanities. In *Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital* (pp. 1-35). ANN ARBOR: University of Michigan Press. Retrieved January 20, 2020, from www.jstor.org/stable/j.ctv65sx0t.5

Svensson, P. (2016). Making Digital Humanities. In *Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital* (pp. 172-221). ANN ARBOR: University of Michigan Press. Retrieved January 20, 2020, from www.jstor.org/stable/j.ctv65sx0t.9

Ursua, N. (2016). El pensar humanístico frente a las “humanidades digitales”. *Límite. Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología*, 11(36), 32-40.

Vinck, D. (2018). Humanidades digitales. *La cultura frente a las nuevas tecnologías*.